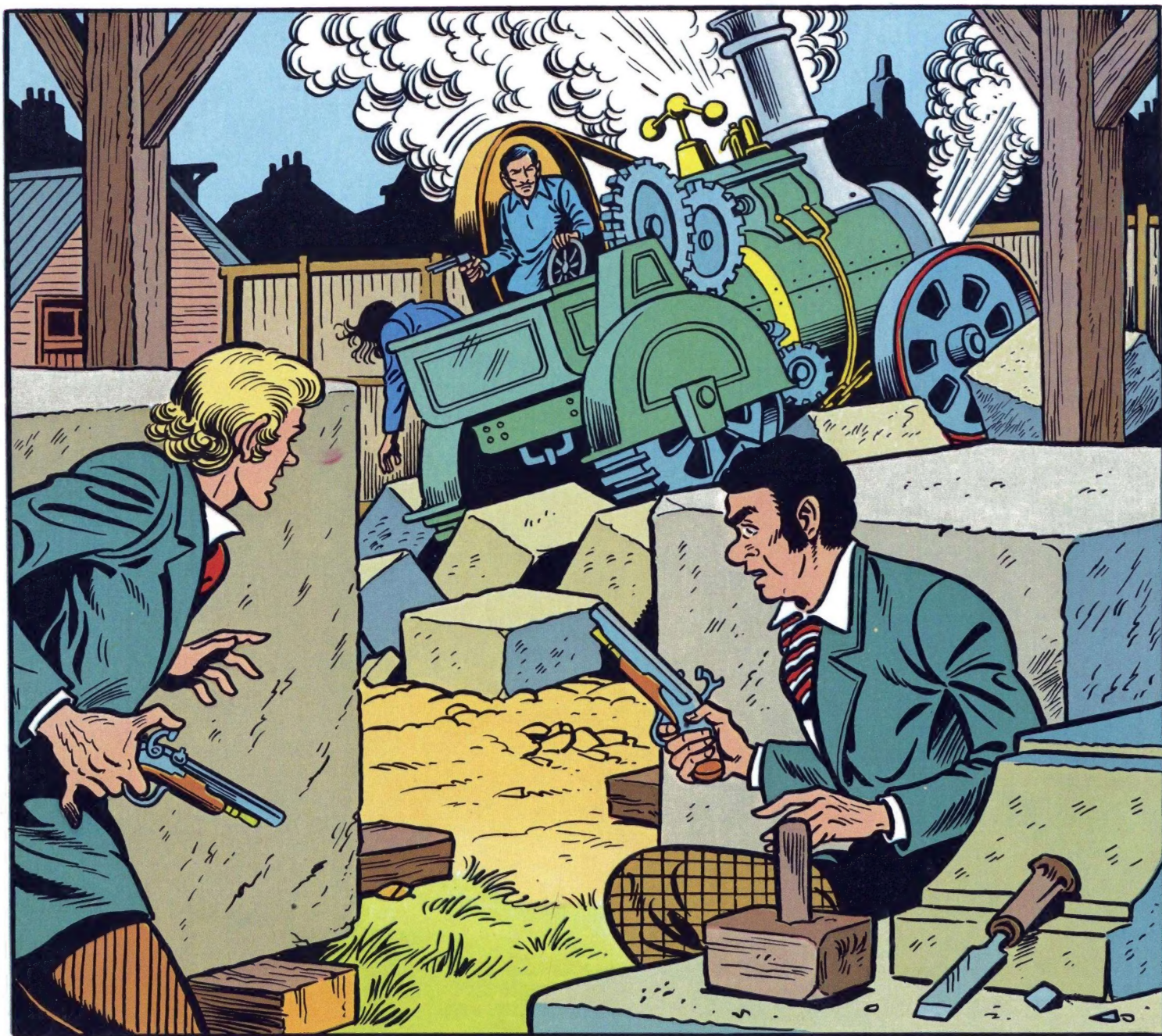


# ROBERT ET BERTRAND

## LE FEU VENGEUR





WILLY VANDERSTEEN

# LE FEU VENGEUR



EDITIONS ERASME  
ANVERS-BRUXELLES





**N**OS AMIS, ROBERT ET BERTRAND, DÉAMBULENT À ANVERS, AVEC JACKY, LEUR PROTÉGÉ.

Miséricorde ! Quel attroupement devant cette boulangerie !



1



**T**ROIS HOMMES S'INTRODUISENT VIOLEMMENT DANS LE MAGASIN ET...



2



Qu'y a-t-il ?

Le prix du pain va augmenter. Les boulangers spéculent et ne cuisent que le strict nécessaire. Nous voulons du pain !



Calmez-vous, mes amis ! Pas de bêtises !

Je n'ai pas de farine. Vous pouvez fouiller...

3



**M**AIS LA FOULE, SUREXCITÉE, MALMÈNE LES BOULANGERS. LES GENDARMES ET LES GARDES-CIVILS SONT HOUSPILLÉS.



Les gendarmes ! Et nous ne sommes pas en règle !

4

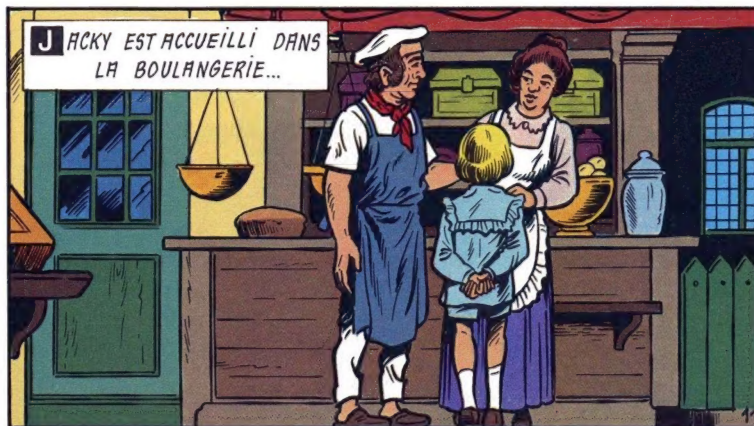
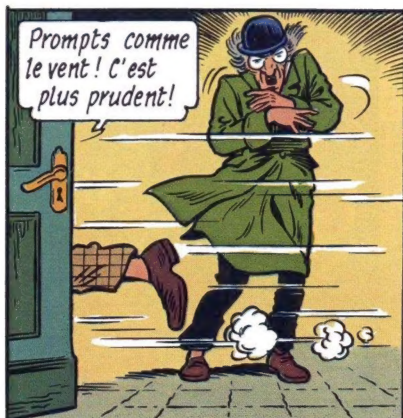




La population manque de pain à cause de certains boulangers qui stockent indûment la farine...







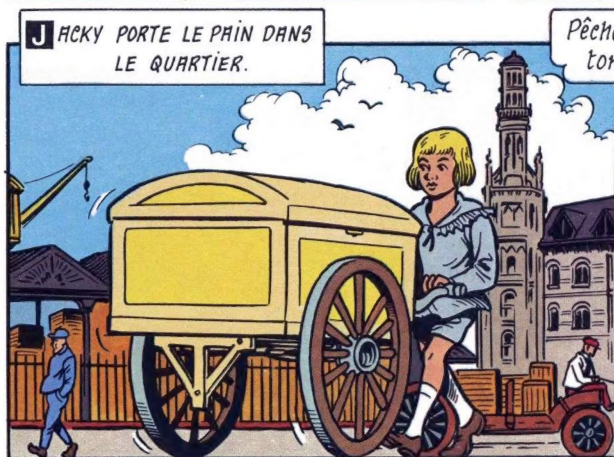








Varlin est une personnalité! Que pensez-vous de ces menaces?



Pêcheur, jette ton ancre...



Hou! Ce marin est saoul! Pourvu que... Ça y est!



Quelle bizarre poupée!



C'est le Nez, une de nos poupées de bois!



Mon père exploite un "Poesjenellenkelder"★, une cave à polichinelles. Ce marin a assisté à une de nos représentations...



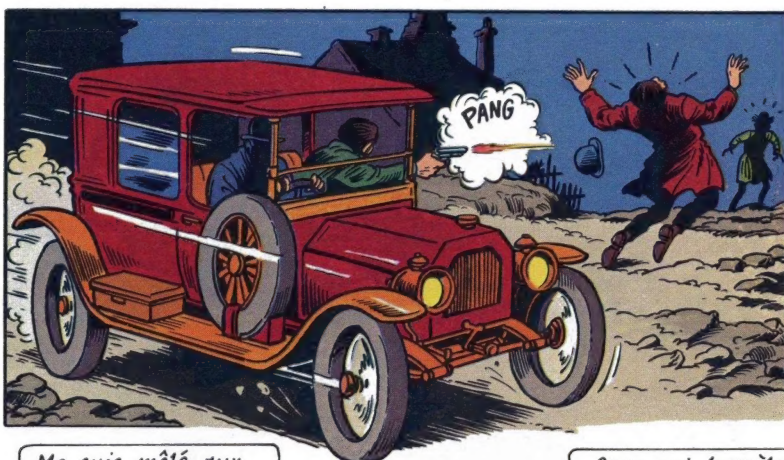
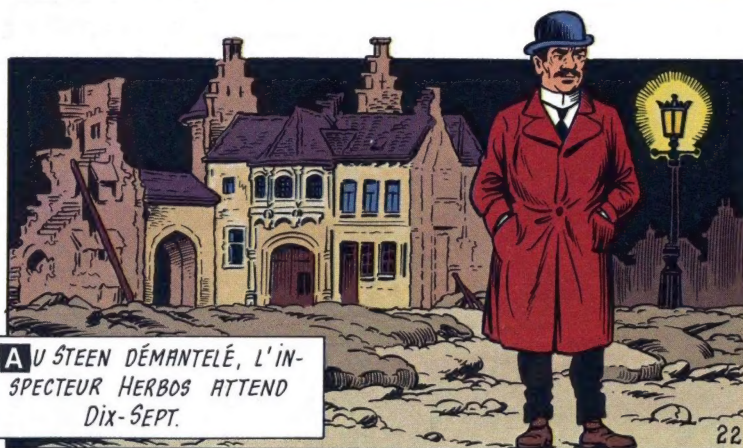
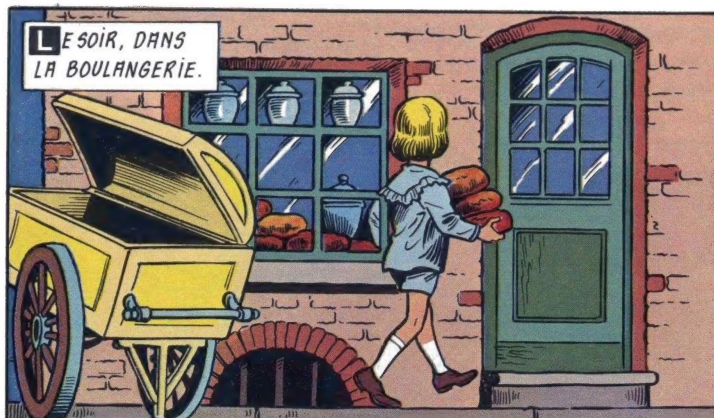
Je m'appelle Véra Schafman! Viens donc nous voir!

Parfois, mon père fait cadeau d'une poupée à un spectateur enthousiaste.



★POUCHENELLES OU POESJENELLEN, MARIONNETTES FOLKLORIQUES ANVERSOIRES.









LE LENDEMAIN, PENDANT LA VISITE DE JACKY À SES AMIS, M. MANGIN VIENT LEUR PARLER.



Je vous raconte l'affaire Varlin parce qu'on veut l'étouffer.



Varlin a retiré sa plainte; on m'ordonne d'envoyer Dix-Sept en mission à Amsterdam. Varlin a de l'influence...



... mais on a blessé un inspecteur; je ne puis le tolérer. Vous êtes libres! Voici de quoi vous loger déceimment.



Infiltez-vous à l'Ancre d'Or et démasquez l'exploitant.



Attention! En cas de pépin, je ne vous connais pas.



NOUS AMIS SE METTENT EN DEVOIR D'EXÉCUTER LEUR MISSION. APRÈS PLUSIEURS SOIRÉES AU DANCING, ILS N'ONT PAS ENCORE ENTREVU FONKERS.

Selon le maître d'hôtel, il n'est jamais ici, Robert. Mais as-tu vu cette tenture au fond?



Oui; elle s'entrouve pour des messieurs qui... Hum! Cela sent le jeu clandestin, Bertrand!

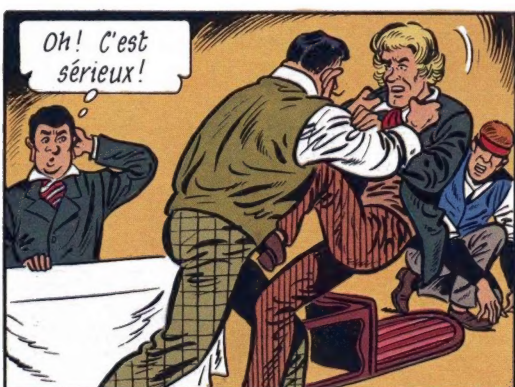


Maître d'hôtel, nous aimons le jeu... Est-il vrai que...

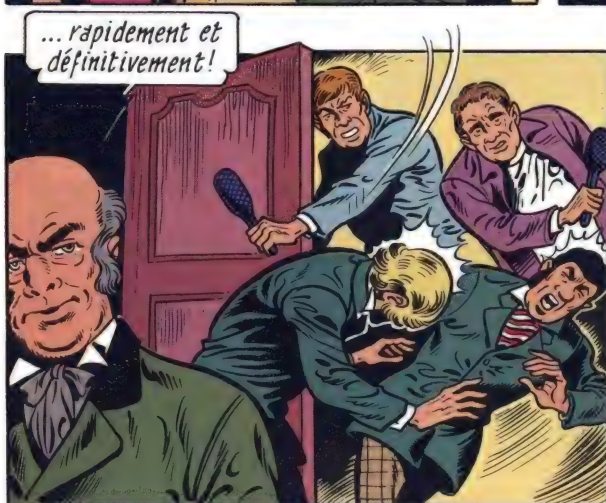


Oui, Messieurs, allez au salon, dites que vous venez de ma part. Bonne chance!













Le portier... avec un inconnu;  
Fonkers arrive ; ils se  
disputent.

Chut ! Ils viennent  
par ici !



ROBERT ET BERTRAND SE  
DISSIMULENT POUR ÉCOUTER.



C'est fini, Fonkers !  
Je ne paye plus rien. Et  
ne te risque plus à dé-  
molir mes bateaux !



Tu divagues, Varlin ! Ces incen-  
dies ne me concernent pas !



C'est l'armateur  
Varlin !



Tu es prévenu, Fonkers !



Intervenons avant qu'il  
ne soit trop tard !

Inutile, voilà le  
portier !



Ça suffit,  
John !

L'ARMATEUR S'ENFUIT COMME UN FOU.

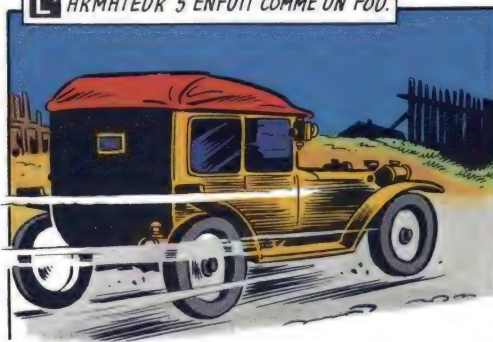


Maintenant, écoute, Varlin !

Cela doit être une affai-  
re de dettes de jeu !  
Allons trouver ce  
Varlin.



Je veux de l'argent ou tu verras  
ce que tu verras !





**A** L'INVITATION DE VÉRA, JACKY VA VOIR "GENEVIÈVE DE BRABANT" DANS LA "CAVE À POUCHENELLES".



**L**E PUBLIC POPULAIRE VIT INTENSÉMENT LE DRAME; IL HURLE SA JOIE QUAND LE MÉCHANT GOLO EST ROSSÉ.



Comme c'est amusant, passionnant! Ah! Bonjour Vera!

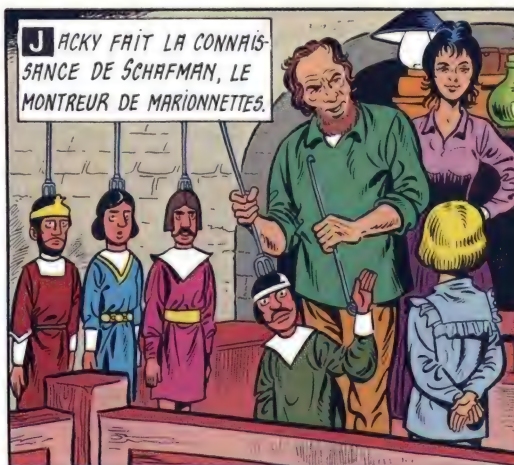
Bonjour, Jacky! Tu veux voir l'envers du décor?



Tiens, matelot, un cadeau pour avoir applaudi si fort!



**J**ACKY FAIT LA CONNAISSANCE DE SCHAFMAN, LE MONTREUR DE MARIONNETTES.



C'est simple, Jacky, regarde! Et cela enchante le public!



**R**OBERT ET BERTRAND TROUVENT MADAME VARLIN SEULE; ILS LUI RACONTENT LES ÉVÉNEMENTS.



Oui, je soupçonne mon mari de ne pas oser m'avouer ses dettes de jeu. Il a encore reçu des menaces.

C'est pourquoi il monte la garde avec quelques fidèles à bord de l'Albatros.







Lisez ceci : c'est du chantage!



*Le feu vengeur  
anéantira l'Albatros!*



Nous voulons vous protéger, M. Varlin. Nous avons entendu Fonkers vous menacer.

**A** BORD DE L'ALBATROS, NOS AMIS RENCONTRENT VARLIN.



Non-sens! Ma femme a des visions! Je ne connais pas Fonkers et je ne joue pas! Qui êtes-vous?

Laissez-moi tranquille! Je suis capable de me défendre! Du reste, je n'ai rien à craindre!



Monsieur Varlin! Ça sent le roussi!



**L**E HAMAC D'UN MATELOT A PRIS FEU...



Sans votre présence, le bateau était en flammes.



Je ne comprends pas. Il n'y avait rien de suspect. Nous avons tout examiné.



Vous voyez que vous n'êtes pas en sécurité; vous feriez mieux de nous faire confiance!

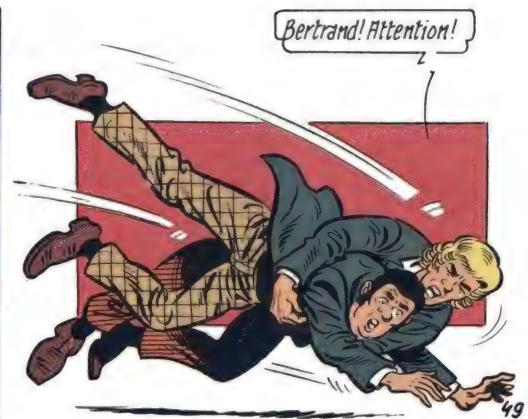
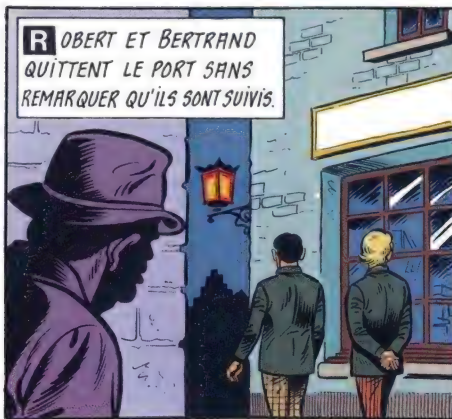


Je n'ai rien à voir avec vous. Fichez-moi le camp ou...

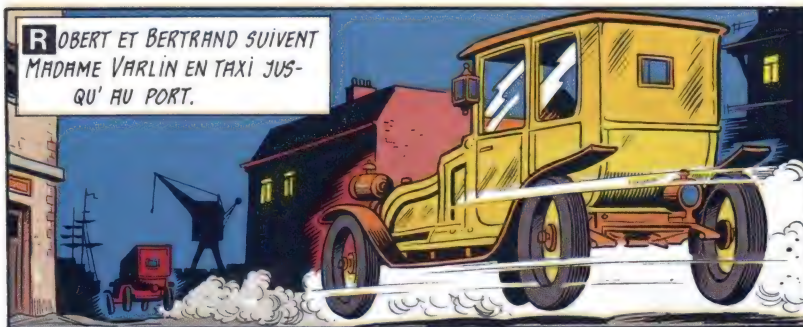


Que signifie tout cela?





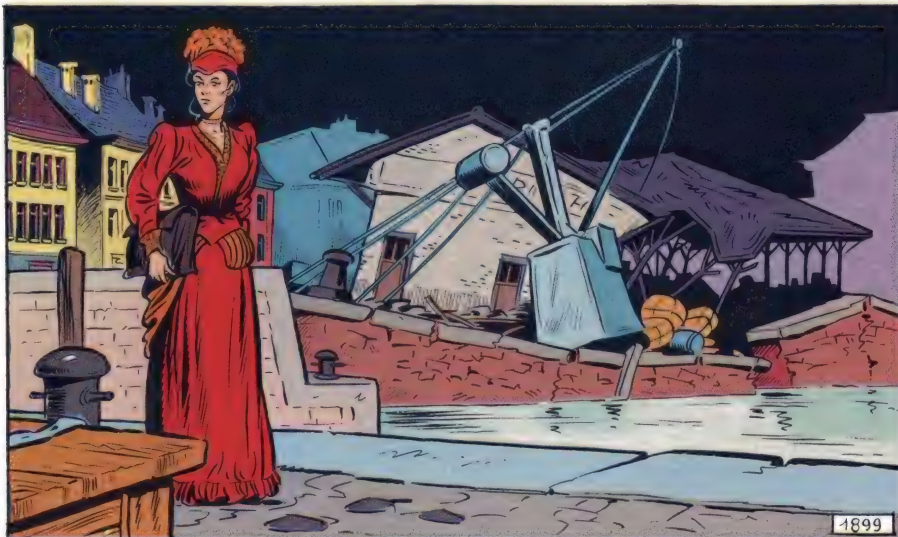




**R**OBERT ET BERTRAND SUIVENT  
MADAME VARLIN EN TAXI JUS-  
QU' AU PORT.



Le quai Napoléon ! Elle semble  
avoir rendez-vous, là, à cet ébou-  
lement...



J'ai renvoyé le taxi, Robert,  
mais prenons garde...



Une voiture s'arrête...  
C'est...



Oh ! C'est Fonkers, de l'Ancre  
d' Or !



Exacte, Madame Varlin !  
Vous êtes intelligente !

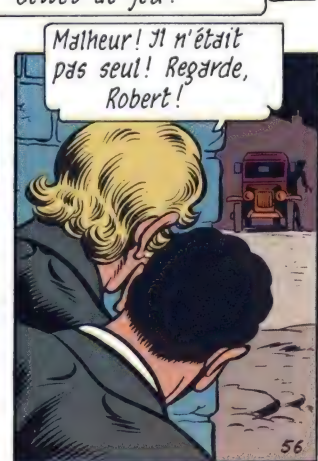
Foin de belles paroles, Fon-  
kers. Je veux aider mon ma-  
ri de ma fortune personnelle.  
A combien s'élèvent ses  
dettes de jeu ?



Dettes de jeu ? Ne faites pas  
la bête ! Il payera toute sa  
vie ! Adieu, Madame Varlin !

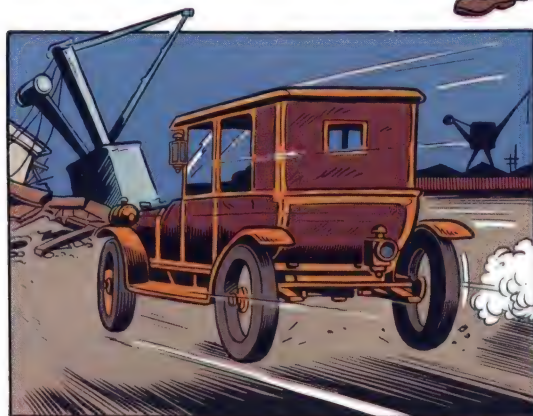


Halte, Fonkers ! J'irai  
jusqu'au bout !

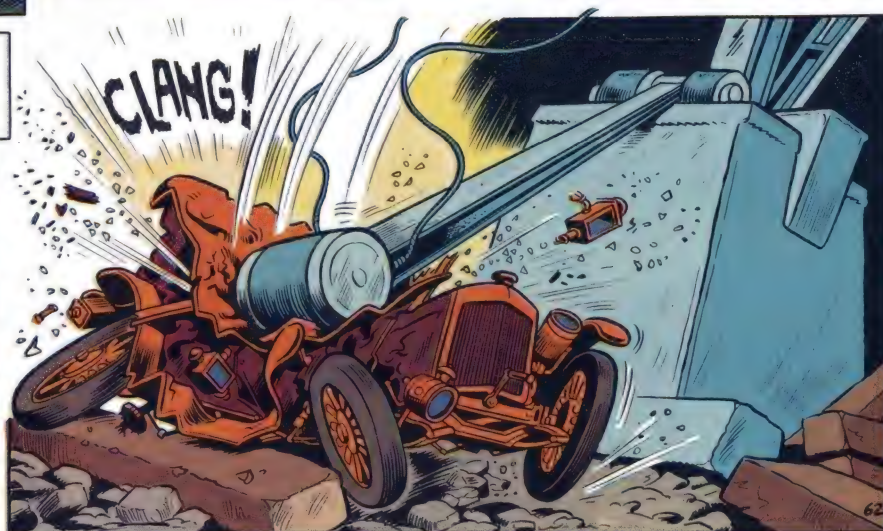
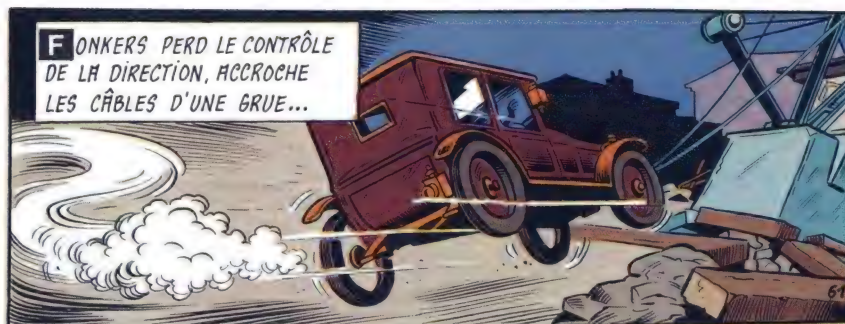


Malheur ! Il n'était  
pas seul ! Regarde,  
Robert !







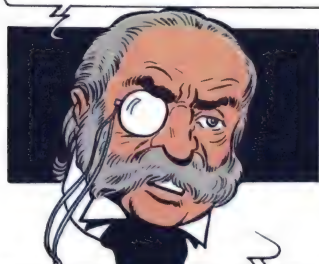






Fonkers a avoué qu'il faisait chanter Varlin. Notre mission est-elle terminée, Monsieur Mangin?

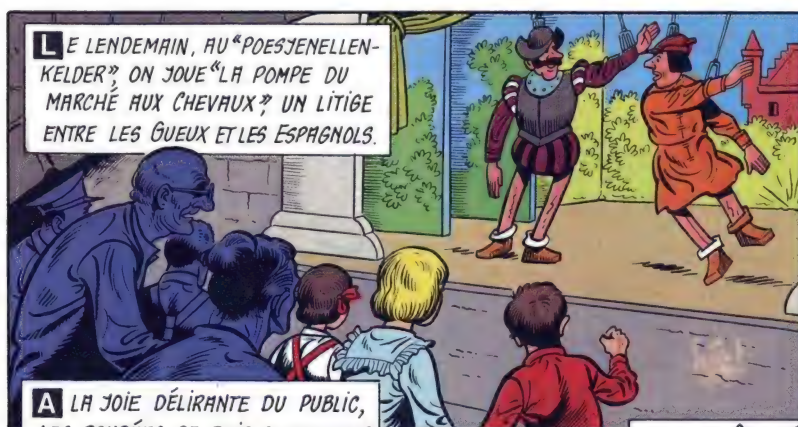
Je crains que non. Je fais arrêter les complices de Fonkers à l'Ancre d'Or car...



... ce matin, après l'accident, un navire de Varlin a flambé.



Un détail me chiffonne : Fonkers nie être l'instigateur des incendies.



**A** LA JOIE DÉLIRANTE DU PUBLIC, LES POUPÉES DE BOIS SE BATTENT AVEC ARDEUR. TOUT À COUP, UN VÊTEMENT SE DÉCHIRE...

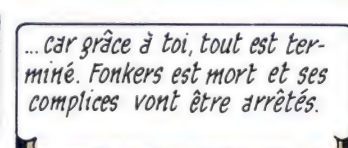
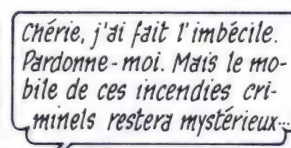
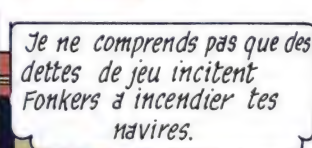


...UNE BOÎTE MÉTALLIQUE ROULE SUR LA SCÈNE.

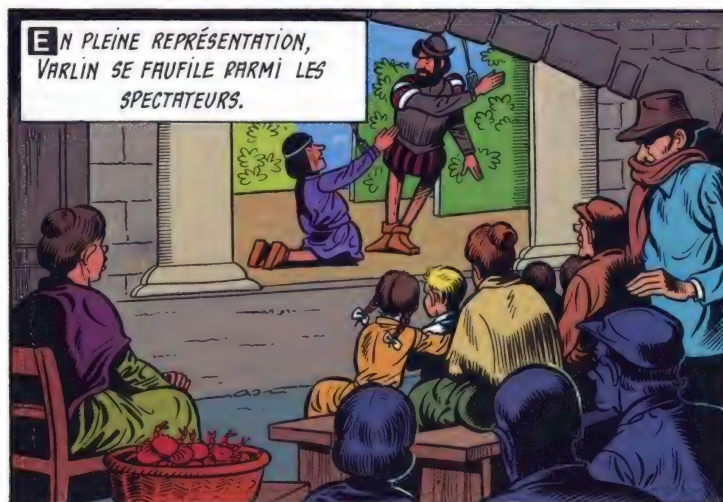
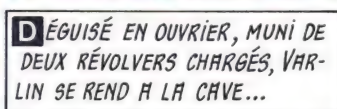


Sacrebleu ! Qui m'a donné ça ? On aurait pu sauter !





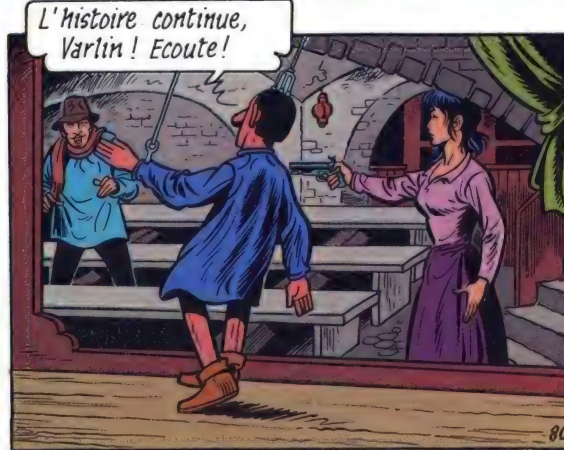
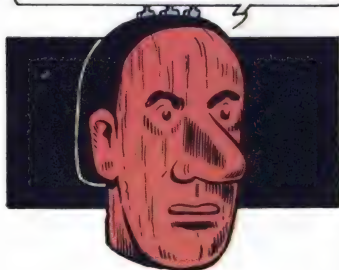








... la contagion. Pour ne pas rembourser le prix des traversées, l'armateur acheta le silence du capitaine et fit disparaître le cadavre. Le Pétrel...







Fonkers, le capitaine, a survécu; il est revenu pour te faire chanter!

J'étais parmi les émigrants, avec ma famille, espérant échapper à la misère qui régnait ici.

Je voulais incendier tous les navires, te ruiner complètement. Mais tu m'as découvert et...

Un soir qu'il avait bu, Fonkers me raconta tout. Je suis revenu, Varlin, parce que j'avais perdu à bord ma femme et deux enfants.

Tu ne m'as pas encore, Schafman!

81



Faute de preuves, je fais justice moi-même.



82



**V**ÉRA ESQUIVE LE COUP MAIS ELLE SE COGNE LA TÊTE ET LAISSE TOMBER SON ARME.

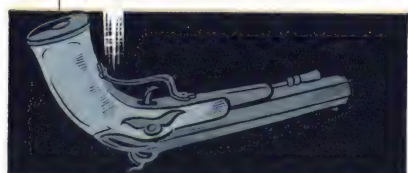


Véra!



**L**E PISTOLET BRAQUÉ, SCHAFMAN DESCEND SUR LA SCÈNE.

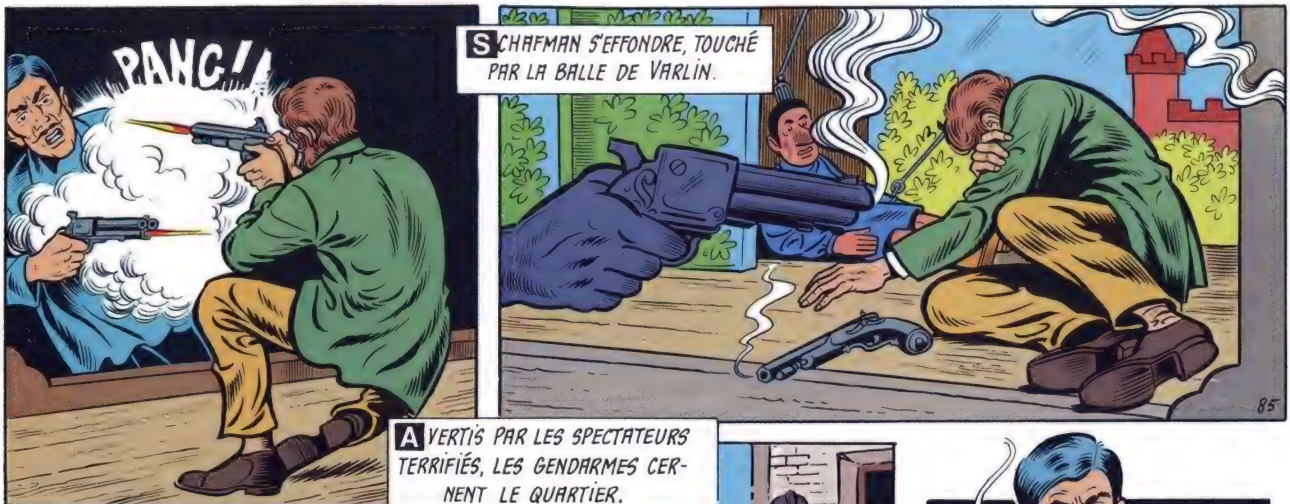
83



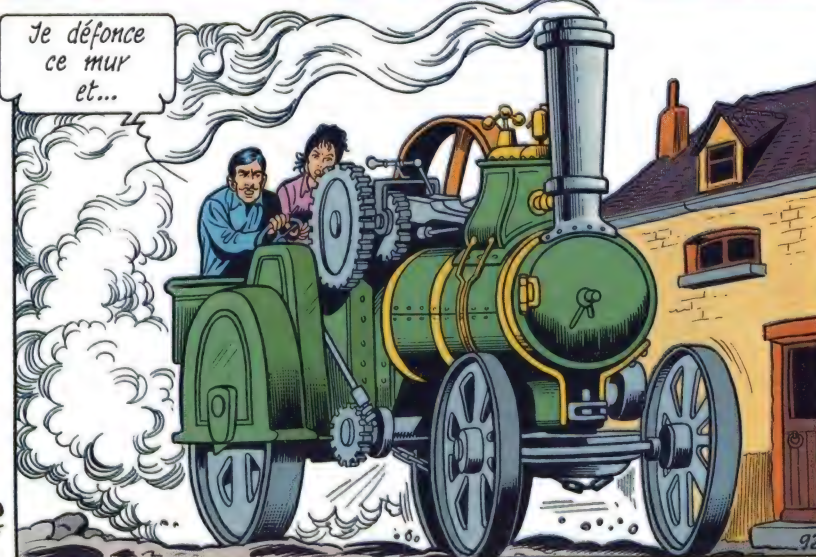
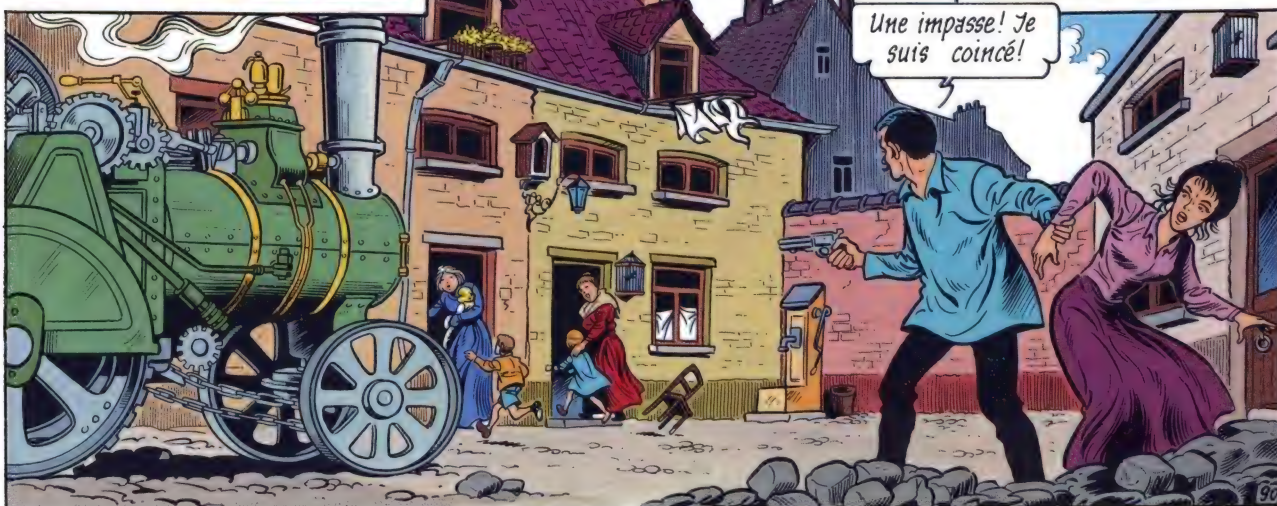
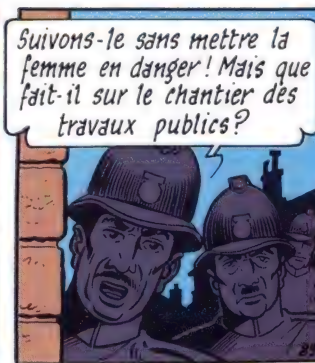
**U**NE SECONDE, LES DEUX HOMMES SE DÉVISAIENT ET DEUX COUPS ÉCLATENT...

84

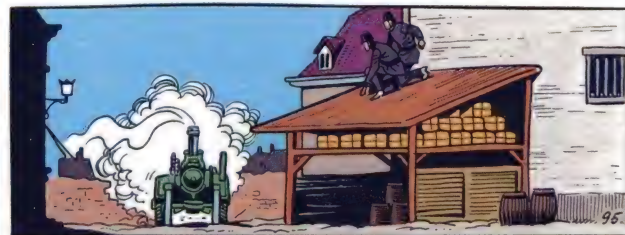
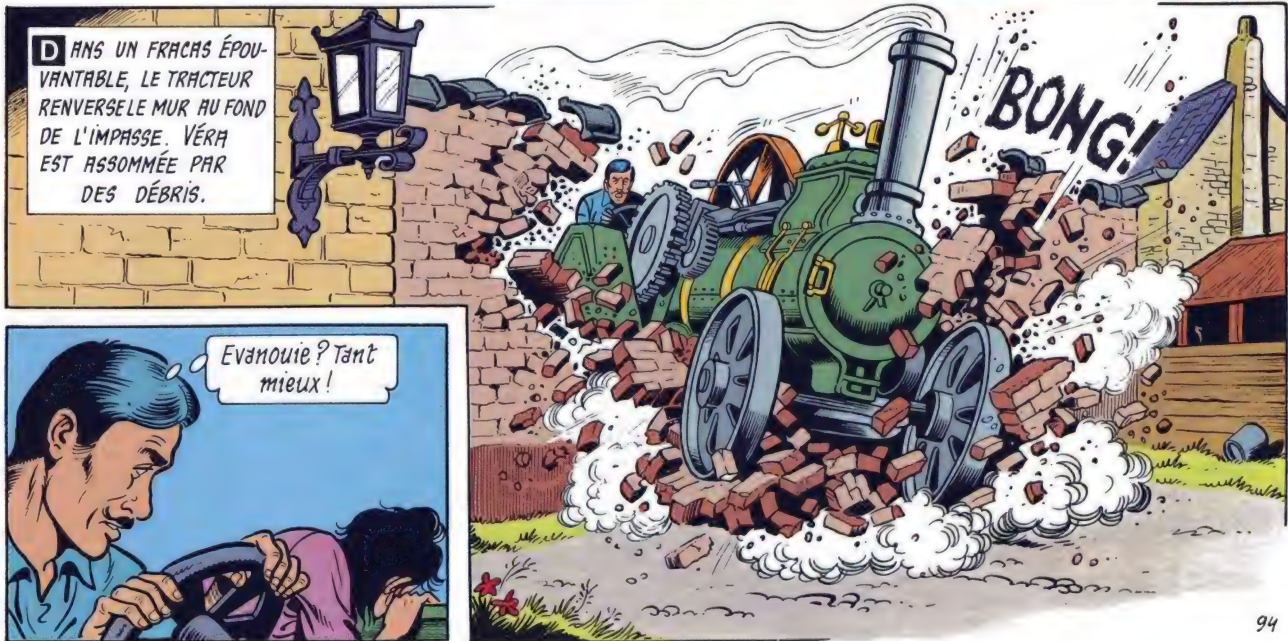




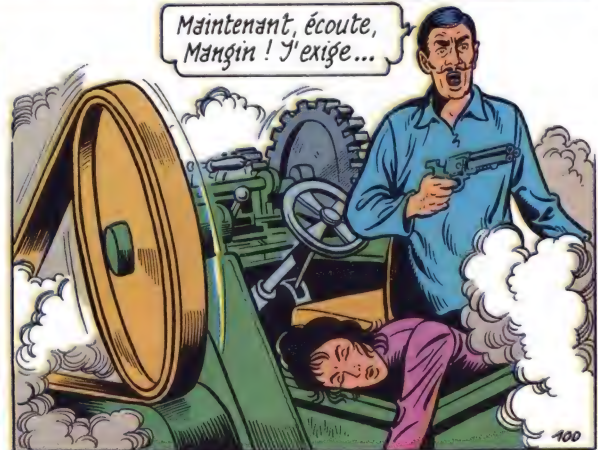
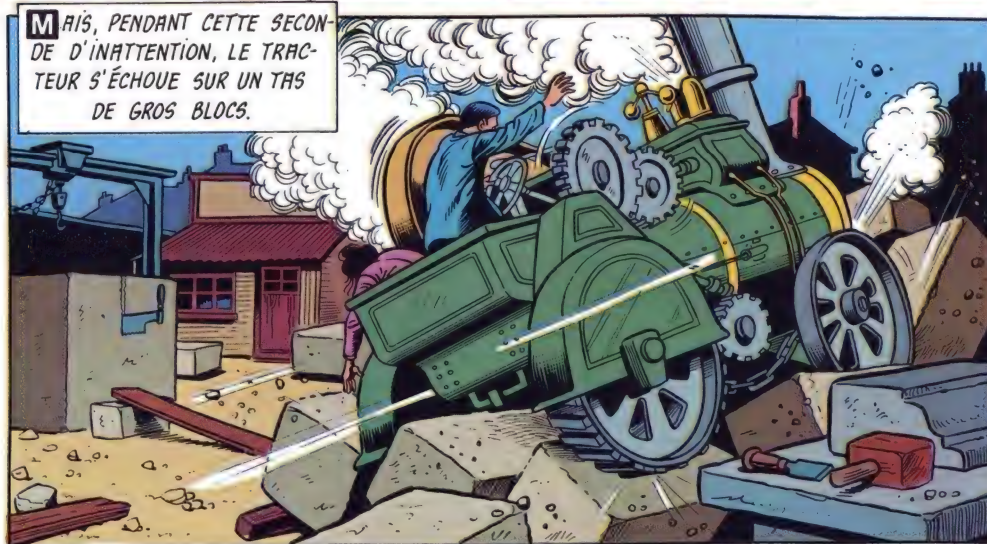
















Retirez-vous tous! Laissez-moi une automobile, moteur en marche! J'emmène Véra!

Si vous n'entravez pas mon départ, je la libérerai plus loin. Vite! Ma patience est à bout!



Il te faudra pourtant patienter, Varlin. Je dois en délibérer avec la police.



Je rampe plus près, Robert. Toi, attire son attention de l'autre côté!



Bon! J'attends le signal de Robert!



**M**AIS À CET INSTANT, VÉRA REVIENT À ELLE.



Varlin, arrête ce moteur! La chaudière va éclater!



Tu veux me distraire! Tu me crois fou?



**T**OUT À COUP, VÉRA SE JETTE SUR VARLIN, PENSANT LE DÉSAJOURNER.



**M**AIS IL LA REPOUSSE SANS PEINE.



Raté! Tout est fichu!



Ta réponse, Mangin? Je compte jusqu'à trois: un... deux...

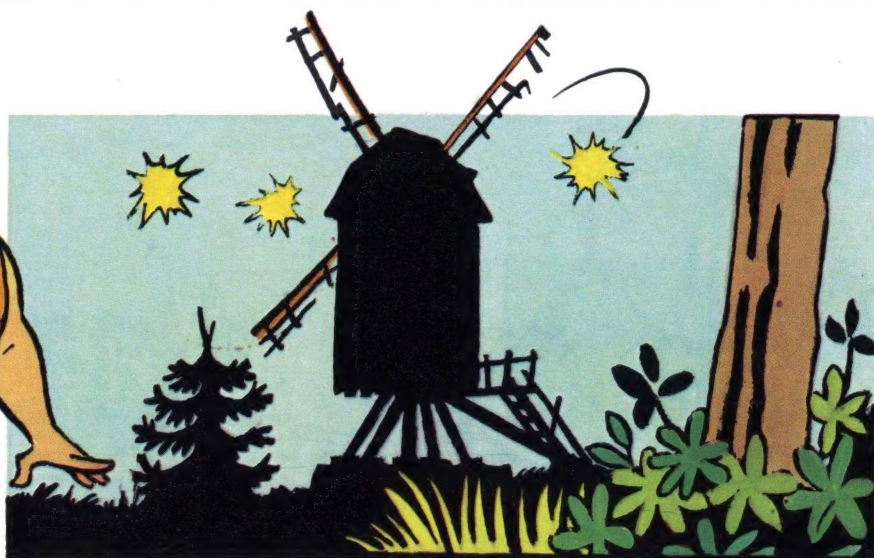












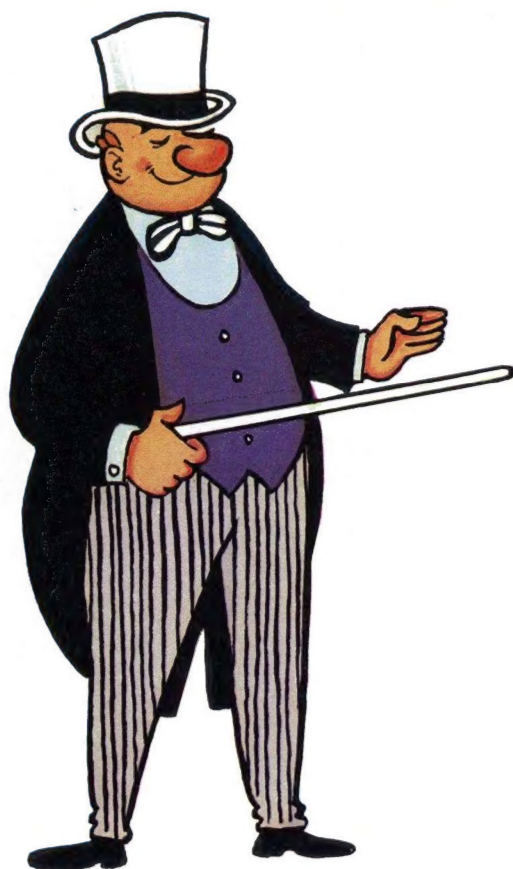
WILLY VANDERSTEEN

# JÉRÔME

Redresseur de torts, jamais perdant, toujours gagnant, Jérôme le surhomme au cœur sensible. Dans l'accomplissement de ses missions de cascadeur d'or, il vous entraîne sans cesse dans de nouvelles aventures pleines d'imprévu et de fantaisie.

- |                               |                                  |                                 |
|-------------------------------|----------------------------------|---------------------------------|
| 1. Le mystère de Brispière    | 32. L'arc-en-ciel bagarreur      | 64. Les voleurs de ferraille    |
| 2. La couronne mystérieuse    | 33. La chenille de l'espace      | 65. Le dragon à deux cornes     |
| 3. Roi de la jungle           | 34. Le temple du silence         | 66. Les pilliers de banques     |
| 4. Le tomahawk d'or           | 35. Le biplan fantôme            | 67. L'énigme de la mine         |
| 5. Le gnome de bronze         | 36. Jérôme contre Jérôme         | 68. Une île au soleil           |
| 6. L'île verte                | 37. Le mystère de la             | 69. Le strato klepto cumulus    |
| 7. Le collectionneur original | route nationale                  | 70. La légende                  |
| 8. La ville sous-marine       | 38. La bouée rouge               | 71. Les voleurs de fruits       |
| 9. Les anneaux de Jupiter     | 39. Les pirates de l'air         | 72. Aventure au Far West        |
| 10. Compo, le géant           | 40. La clavicle du dinosaure     | 73. Le gazo jaune               |
| 11. La chasse dangereuse      | 41. Quand les cigares explosent  | 74. Le géant de la forêt        |
| 12. Le cascadeur d'or         | 42. Les joujoux dangereux        | 75. Le petit bois ensorcelé     |
| 13. Le roi de la tomate       | 43. La chauve-souris             | 76. Les escargots de Fukuzawa   |
| 14. Les mouches de Masakin    | 44. Razzia à Djerba              | 77. Des momies à Morotari       |
| 15. Le gardien masqué         | 45. La grande-crevette           | 78. Les chaudrons de Cocolo     |
| 16. Le chasseur de chaussures | 46. Le phare de Dragonera        | 79. Le maniaque de la mécanique |
| 17. Le rat d'acier            | 47. Les Morigans                 | 80. Le tournoi                  |
| 18. Le volcan d'Itihat        | 48. La main noire                | 81. Au pays des dragons         |
| 19. Les glaçons de            | 49. La piscine dangereuse        | 82. Les chevaliers-brigands     |
| Loch Latham                   | 50. Les menhirs dansants         | 83. Sous-marin en folie         |
| 20. Le chasseur de trésors    | 51. La couronne enchantée        | 84. Aventure au Zoo             |
| 21. Les alchimistes           | 52. Les statues ardentes         |                                 |
| 22. La tête d'or              | 53. Les autophages               |                                 |
| 23. Le breuvage magique       | 54. Le chien noir et la sorcière |                                 |
| 24. Aventure en Berunka       | 55. Les flammes gelées           |                                 |
| 25. Les corbeaux de la        | 56. Le syndicat des cascadeurs   |                                 |
| Tour de Londres               | 57. La ruche                     |                                 |
| 26. Les perles de Majorque    | 58. L'enlèvement                 |                                 |
| 27. Le vaisseau fantôme       | 59. Le pied du druide            |                                 |
| 28. Le canon turc             | 60. Le carreau rouillé           |                                 |
| 29. Les licornes vertes       | 61. Le faiseur de vent           |                                 |
| 30. La bombarde               | 62. La gondole noire             |                                 |
| 31. Des roses pour la Berunka | 63. Le chevalier fantôme         |                                 |





MARC SLEEN

Les aventures de

# NÉRON

Le truculent Néron, son fils l'enfant prodige Adhémar, ses dévoués copains Bambou et Boulette, monsieur Claude et madame Bébelle, le fantastique Millesabords... il leur arrive, partout et toujours, quelque aventure singulière. Dans chaque album ils vous entraînent dans leurs histoires pleines d'imprévu et de fantaisie. Mais malgré les dangers et les menaces qui pèsent constamment sur eux, nos héros s'en tireront. Des albums du tonnerre!

## Complètement en couleurs

- |                                   |                                     |                               |
|-----------------------------------|-------------------------------------|-------------------------------|
| 10. Arthur Grosbedon              | 32. Novembre Noir                   | 53. Le Clo Clo clan           |
| 11. Les Wallabites                | 33. Le virus du rire                | 54. La vengeance du grand Clo |
| 12. Le lutin doré                 | 34. La princesse Lovely             | 55. Le sixième lutin          |
| 13. Baringo                       | 35. La moutarde d'Abraham           | 56. Le secret de Jean Muscle  |
| 14. Néron contre la F.F.F.        | 36. La fleur qui parle              | 57. Hannibal                  |
| 15. Sacré Théophile               | 37. Enivrante Charlotte             | 58. Mister Nobody             |
| 16. Mama Kali                     | 38. L'homme sans visage             | 59. Le chat de Chatmandou     |
| 17. Les hommes bleus              | 39. La pantoufle volante            | 60. La théière du roi         |
| 18. Le lavoir des chiens          | 40. Brigandage en folie             | 61. Les Néroses               |
| 19. Les Nérontiques               | 41. Ottoman XIV                     | 62. La planète Egmont         |
| 20. Les Dinas déchainées          | 42. Le mauvais œil                  | 63. Les bonbons-ballons       |
| 21. Le cacatoès qui caquette      | 43. L'arme redoutable d'Oumtata     | 64. Le plou vert émeraude     |
| 22. Gare à Castar                 | 44. La disparition du vase de Chine | 65. Vas-y Daris               |
| 23. Les Papricains                | 45. La couronne de Neptune          | 66. La disparition de Néron   |
| 24. Le mystère de l'île de Pâques | 46. La bague enchantée              |                               |
| 25. Zongo au Congo                | 47. La comtesse verte               |                               |
| 26. Le gorille jaune              | 48. Néron et la tête de cheval      |                               |
| 27. Le jardin des malices         | 49. Les ailes de Xopotl             |                               |
| 28. Ivan le terrible              | 50. Les Jinkaboums                  |                               |
| 29. La bague du Muphti            | 51. La baleine bleue                |                               |
| 30. Les chenilles rousses         | 52. La flotte en folie              |                               |
| 31. Patati patata                 |                                     |                               |





WILLY VANDERSTEEN

# robert et bertrand

Les aventures de Robert et Bertrand se déroulent au XIXe siècle. Ces deux joyeux lurons sont de sympathiques vagabonds, ennemis déclarés de l'injustice, et qui aiment la liberté par-dessus tout.

*déjà parus:*

- |                                  |                             |
|----------------------------------|-----------------------------|
| 1. L'ermite de Beaucroy          | 15. Le fantôme du Zwin      |
| 2. La main noire                 | 16. La maison hantée        |
| 3. Le dragon vert                | 17. Le joyau englouti       |
| 4. Le diable du Val aux roses    | 18. Visiteurs insolites     |
| 5. Le drame de Marie-Souillon    | 19. Le chat noir            |
| 6. Documents secrets             | 20. Le dernier chevalier    |
| 7. Le diable noir                | 21. Le duel                 |
| 8. Le briseur de grève           | 22. La ferme aux loups      |
| 9. Les étangs de Miremort        | 23. Valériane a disparu     |
| 10. Aventure en Moldavie         | 24. Le trésor des Templiers |
| 11. La capuche écarlate          | 25. L'ennemi des elfes      |
| 12. Les puissances occultes      | 26. La secte secrète        |
| 13. Le dernier vol de l'épervier | 27. Le feu vengeur          |
| 14. La catastrophe de Corvilain  |                             |